

- VIGOTSKY, S.L. (1983): *Historia del desarrollo de las funciones psíquicas superiores*. Madrid: VISOR.
- WAUGH, N.C. y NORMAN, D.A. (1965): Primary memory. *Psychological Review*, 72. (págs. 89-104).
- WEINSTEIN, C.E. y MAYER, R.E. (1985): «The teaching of learning strategies». En A. Witrock, M.C. *Handbook of research on teaching*. Macmillan publishing company. New York (págs. 315-327).
- WERTSCH, J.V. (1988): *Vigotsky y la formación social de la mente*. Barcelona: Paidós (Versión original en 1985).
- YERKES, R.M. y DODSON, J.D. (1908): The relation of strength of stimulus to rapidity of habit-formation. *Journal of Comparative Neurological Psychology*, 18 (págs. 454-482).
- YUSTE, C. (1994): *Los programas de mejora de la inteligencia*. Madrid: CEPE.

PERFILES PSICO-SOCIALES DE LOS PERSONAJES DE LOS DIBUJOS ANIMADOS Y SU REPERCUSIÓN EN EL APRENDIZAJE INFANTIL

M. ESTHER DEL MORAL PÉREZ

RESUMEN

El héroe, el antihéroe, los auxiliares y el anunciador son personajes que habitualmente aparecen en las series de dibujos animados infantiles. Todos juegan un rol importante en el aprendizaje social, puesto que sirven de modelos de identificación, provocando cambios en las conductas, las actitudes, e incluso en la apariencia física de los más pequeños. De ahí, que desde el ámbito educativo se invite a la reflexión y al análisis de los mensajes explícitos o implícitos que de modo consciente e inconsciente se destilan a través de esos atractivos personajes, y se apueste por una educación crítica frente a lo que de modo indiscriminado nos transmiten.

Palabras clave: dibujos animados, aprendizaje social, educación infantil, héroe, violencia.

ABSTRACT

The different persons of cartoons (hero, antagonistic, assistant, enunciater...) have an important role in the children's social learning.

They serve of identification models, and provoking changes in the children's conduct, in their attitudes, in the form to talk and relationship, and even in their fisical appearance.

It is necessary to invite to reflect and to analyse some explicit or implicit menssages that conscious and unconscious form, this atractiv cartoons transmit. Ant to bet for a critical education about the mass media.

There are some violence models that maybe very dangerous.

Key words: cartoons, social learning, children's education, hero, violence.

Los medios de comunicación ofrecen al niño o niña una amplia información sobre el mundo, en ocasiones mayor que la que le proporciona la escuela, y contribuyen también a la transmisión social de los sistemas de representaciones y de valores, que pasan a ser asimilados por los niños, y éstos quedan integrados en la visión del mundo que esos medios proponen. Cada uno de los personajes representados en las series animadas juegan un rol atribuido a su categoría de edad en la sociedad real o en un mundo imaginario.

Aquí intentaremos analizar cómo los personajes pueden constituirse en unidades de análisis válidas respecto de la particular estructura de las series de animación, que en la mayoría de los casos adoptan la estructura del cuento tradicional. Dichos personajes vienen definidos por un conjunto de atributos predicativos que pueden variar a lo largo del transcurso del relato, en este caso de carácter audiovisual, y que poseen unas categorías propias que van a servir de señas de identidad.

Investigadores como Propp¹ han descubierto que las funciones de los personajes son elementos constantes y repetidos en los cuentos maravillosos, tales como el alejamiento, prohibición y transgresión, interrogatorio e información, engaño y complicidad, fechoría, mediación, comienzo de la acción contraria, partida..., desplazamiento en el espacio, combate, marca del héroe, victoria, regreso del héroe, persecución y socorro..., castigo, matrimonio. Todas estas funciones no siempre se hallan presentes, pero extrapolándolas vemos que tienen su homólogo en las series de dibujos animados, del mismo modo que los papeles que se atribuyen a los personajes, con sus atributos: el héroe, el antagonista, el auxiliar, el enunciador...

Así, los distintos personajes que aparecen en escena encarnan aparentemente maneras de ser, de comportarse y de situarse que tienen que ver con el pequeño espectador. Para éste, los distintos personajes pueden pasar a ser modelos ideales y/o modelos de identificación. Pueden provocar una autoconcienciación de la imagen que tenga el niño de sí mismo, suscitar a veces una transformación de la apariencia física de éste, e incluso de su conducta a tenor de los modelos representados.

El personaje-niño es una creación del adulto para el niño, y desempeña por tanto un rol de mediador entre las categorías sociales de edad por distintas razones. Cuando un autor (guionista, director...) crea para el público infantil en este caso, diseña una serie de animación que proyecta sus concepciones, su imagen del niño/a, los fantasmas de su propia infancia... Otras veces reproduce estereotipos manidos, esquemas que pueden resultar unas caricaturas bastante descontextualizadas.

Así pues, se puede idealizar al niño, mitificarle, encerrarle en una infancia estereotipada para paliar su «status» de adulto constreñido por los roles sociales. En otras ocasiones, el guionista conserva una actitud pedagógica ante el público infantil, y entonces los relatos adoptan un tono didáctico más lúdico, pero con una gran carga conceptual.

Normalmente, el personaje animado desempeña un papel de mediador entre el presente y el futuro del niño cuando estimula en él la formación de un nuevo ideal de «yo». Los niños-espectadores adoptan como «héroes» a personajes de una edad algo superior a la suya. Además, la edad que manifiesta el aspecto físico del personaje, sirve de soporte con frecuencia a comportamientos y situaciones que corresponden más al adulto que al niño, con el fin de que el niño se mire en ese espejo que se le presenta.

En resumen, el personaje se convierte en el objeto transicional en el proceso de identificación que se da cuando el niño se apropia de un héroe, o la niña de una heroína. El héroe infantil es valiente, generoso, voluntarioso y con iniciativa, cada vez se evoca explícitamente

te menos su inteligencia o equivalente a éxito escolar, a pesar de que se le representa con todo tipo de capacidad para resolver las situaciones difíciles y conocimientos especiales.

Las niñas no se presentan tan inventivas, autónomas y emprendedoras como los niños, sino más bien como simples copias desvaídas del modelo propuesto en el niño. En el mejor de los casos, hacen lo mismo que el niño, pero unos fotogramas después.

Al contemplar el conjunto de personajes e instituciones específicas de la infancia, se detecta que los personajes femeninos están insertos en entornos más infantiles, como la familia, la escuela, presencia de la madre, y de otros niños. Al contrario de lo que sucede con los personajes masculinos que participan más del modo de vida de adultos: aparecen acompañados de amigos, o enemigos adultos, su acción se efectúa al margen de las instituciones o escenarios específicamente infantiles.

La familia incompleta o la ausencia de familia es un elemento reiterativo, evocada como fuente de dificultades por el niño, adquiere un sentido muy distinto, donde no siempre se precia el «reencuentro»: tema clásico en las series animadas destinadas al público infantil (Marco, Heidi, la Bella y la Bestia, Bambi, Dumbo...).

Por otro lado, hay que subrayar el hecho de que la gran mayoría de los personajes se insertan en marcos prototipo de la nueva sociedad de vanguardia, con todo tipo de recursos tecnológicos a su disposición, elementos de fácil identificación con la realidad que perciben en el entorno en el que se desenvuelven.

Pero centrándonos más en cada uno de los elementos que protagonizan las historias, se observa que un lugar prioritario, dentro del cuadro de personajes, lo ocuparía el *héroe* —casi siempre de género masculino—, por ser el que toma parte más directa en las aventuras, su esfera de acción es más amplia que la del resto de los personajes, y por estar dotado de determinadas características tales como:

- Ser sujeto de felicidad, superación de desdichas y finalmente de la aceptación de unas normas de conducta.
- Ser sujeto de beneficio, superación de algún daño sufrido y de la enunciación de una norma de conducta positiva.

El héroe con respecto al antihéroe o antagonista mantiene una acción recíproca de lucha continua por mantener la hegemonía y el respeto de unos principios como inalienables que en la mayoría de las ocasiones redundan en beneficio de la humanidad. A diferencia del villano, que a menudo sólo busca intereses particulares, que sólo le aportan ventajas a él, bien sea el enriquecimiento a costa de otros o bien el logro del poder para someter a los demás, el héroe muchas veces renuncia a lo más valioso que tiene, como puede ser su propia vida, para velar por el bien de los demás, obteniendo una gran recompensa.

El héroe

Según Domínguez² se puede establecer la diferenciación entre el héroe «emocional», cuyo valor axiológico es siempre positivo, a lo largo de toda la trama se ubicará en el mundo del bien, y se colocará en el extremo opuesto del personaje antagonista, apoyado emocionalmente por el personaje o personajes auxiliares en el momento del conflicto. Mientras que el héroe «normativo» es considerado como el canal a través del cual se enuncian determina-

das normas de conducta, la transgresión de otras, su posterior arrepentimiento, para concluir con la aceptación de las mismas, y el triunfo del bien.

Al niño se le brinda la oportunidad de obtener recompensas, a través de la identificación con el héroe que le permite llevar a cabo grandes aventuras, salir vencedor de hazañas sin igual..., que en la realidad no pueden producirse. En definitiva, en el héroe se reúnen todas las cualidades capaces de ser anheladas por el niño, que se deja envolver por la magia del atractivo personaje que se le presenta.

El héroe logra el reconocimiento y la consideración de todos por sus contiendas, vive feliz para siempre en la tierra, goza de la aceptación de todos y de la admiración por sus valerosas y oportunas intervenciones en defensa del bien. Nunca muere, siempre tiene la oportunidad de dar una lección a los «malos», proyecta una existencia feliz pero en cierto modo vulgar como resultado de las pruebas y tribulaciones que comporta el modelo normal de vida y crecimiento, aunque no todos los héroes son iguales como seguidamente intentaremos ejemplificar.

El impacto que pueden ejercer estos personajes en los niños debe ser analizado desde una perspectiva psicológica y educativa, puesto que se presentan como modelos atractivos y fáciles de imitar. ¿Qué niño no ha soñado con ser el líder de sus amigos en todos sus juegos? En la serie de los Simpson, cuyo protagonista, también niño, Burt destaca por unas peculiaridades un tanto alejadas de lo que hemos descrito acerca del héroe —como se recoge en los estudios de Larson³—, pero no deja de ser un prototipo a imitar de gran aceptación entre el público infantil.

Por muy insólitos que sean los sucesos que experimenta Burt, por ejemplo, no le convertirán en ningún ser sobrenatural, como podría suceder en otras series de ficción. Esta condición humana real conducirá al niño a pensar que sean cualesquiera los contenidos de las historias, no se tratan más que de fantasías y exageraciones de sus esperanzas y de sus temores, y de las tareas con las que tiene que enfrentarse, al igual que ese personaje animado que tiene vivencias muy similares a las suyas.

El uso de nombres corrientes hace que éstos se conviertan en términos genéricos, aplicables a cualquier niño o niña, y faciliten su identificación.

La autoridad viene representada no simbólica, sino expresamente; los padres de los personajes de las películas de Disney (el padre de Bella, el padre de la Sirenita, el padre de la princesa Jazmín en Aladdin...) aparecen claramente en su papel, a los que se les confiere una carga positiva en contraposición de otras series como la de Los Simpson, donde aparecen enfrentados padres e hijos, contribuyendo de este modo a perpetuar la lucha generacional tan defendida desde un planteamiento psicoanalista.

Otros héroes de series animadas destacados son las «Tortugas Ninjas»; se trata de personajes dotados de unos poderes, no tanto sobrenaturales como fundamentados en su astucia y en el conocimiento de las artes marciales. La lectura que se puede hacer desde esta evidencia está centrada en la posibilidad de ganar a cualquier enemigo por poderosas que sean sus armas si se tiene valor, y se aprovechan todas las oportunidades, no está tanto en la venganza, como en no dejar de dar una lección, por evitar el término castigar, ante actos probables de los enemigos de «la justicia» y «la libertad», como en alguna ocasión llegan a verbalizar los famosos héroes de la serie.

Cualquiera de los héroes de las numerosas historias animadas que existen, triunfan en la vida por atreverse a proteger a una figura aparentemente poco agraciada, poco dotada o débil tanto desde el punto de vista físico como del psicológico, así como por cualquier otra

carencia, de esta forma el niño puede asumir, al proyectarse en la historia narrada, que a él le puede suceder el mismo hecho mágico, tal es el caso de los conocidos personajes de Disney como Dumbo, El Jorobado de Notre Dame...

Los niños, y también los mayores, suelen divertirse con los personajes que reparten «tortas» y acaban con el malo, aunque con la salvedad de que los seres de ficción nefastos mueren, explotan, se diluyen en líquidos corrosivos, pero ya están en forma para el sacrificio con la siguiente aparición en la pantalla. Esto para ellos es muy gratificante. Los niños son cómplices, comparten sus fantasías crueles que, por arte de magia, convierten a las criaturas en inmortales como apunta Barrena⁴.

Como venimos destacando, las series animadas están dotadas de una gran carga mimética, que invita a los niños a representarlas en sus juegos, donde asumen los roles de los personajes que captan su atención por las cualidades atractivas que se les han asignado. Así se ha podido demostrar en un estudio retrospectivo efectuado por French y Pena⁵, en el que se hace un balance comparativo entre los prototipos de héroes de las distintas generaciones a lo largo del siglo veinte. Los adultos de las eras *pre* y *post-televisión* han visto modificada significativamente la concepción de superhéroe para unos y para otros.

El héroe que hoy es dramatizado por los niños en sus juegos es cualitativamente diferente de aquellos de la infancia del pasado, de un héroe bondadoso, que no abusa de la violencia y la venganza, y que salvaba a la chica en apuros, se ha convertido en un vengador sin piedad, carente de sentimientos. Los resultados revelan los cambios considerables en la actual referencia con respecto a la definición de los héroes y a su incorporación en sus juegos debido, fundamentalmente, a la incorporación del fenómeno televisivo, aunque no pueden considerarse como cambios significativos en la infancia media, puesto que siempre ha habido modelos a imitar aunque fuesen los del cómic; lo que hoy se percibe es la influencia homogeneizadora de la televisión.

El héroe, entendido como figura genérica, es capaz de subir hasta el infinito, de derribar a los mayores enemigos, de cambiar su apariencia, de convertirse en la persona más poderosa o hermosa del mundo dentro de la fantasía del niño, lo que le confiere una gran capacidad de atracción. Y es, a través de esta personalidad tan envolvente, donde se colocan los mensajes que conviene remarcar a lo largo de la historia, haciéndose más fácil su asimilación al ser verbalizadas las normas sociales adecuadas por el héroe.

El nacimiento de los héroes suele venir asimilado a un fenómeno inexplicable o milagroso, como sucede con las Tortugas Ninjas, que es a través de una mutación por la que son dotados de una marca de superioridad; procedencia del Superman llegado del espacio...

Las historias proyectan incluso la aceptación de la realidad por parte del niño, porque, aunque a lo largo del capítulo se hayan producido transfiguraciones extraordinarias en el cuerpo del héroe, éste vuelve a adoptar su estructura física después de haber terminado su lucha. Al finalizar el capítulo, ya no se menciona la belleza, su extraordinaria fuerza, sino que se convierte en un ser normal. En el caso de las célebres Tortugas Ninjas, siempre se hacen alusiones a su gusto por las pizzas, la música rock, etc.

En otras ocasiones no se nos presenta un héroe con las características ya clásicas que le definen como tal, sino que el protagonista —como es el caso de Burt Simpson— refleja la pura cotidianidad como nota más común; el niño se siente reflejado en esa figura anodina que suele ser regañada por todos, en su familia y en la escuela, por tratarse de un niño con problemas de disciplina, y bajas calificaciones..., que se deja llevar por lo que le apetece en cada momento, sin pasar por un juicio previo, para lograr una adecuación de sus actos con lo que

esperan los adultos de él. El niño se siente identificado frente a los temores de ser reducido por el grandullón de la escuela, al igual que el personaje de la serie se siente solo e indefenso. No sólo su identificación tiene lugar por los temores que se hacen explícitos en la serie, sino por su actitud inconformista, desenfadada, contestataria frente a los adultos y, en ocasiones, rebelde, provocando el disgusto de los mayores, fundamentalmente en el colegio.

El protagonista infantil de la familia de Los Simpson se siente aprisionado por la cantidad de normas rígidas que existen; como el guardar las apariencias, en definitiva, la falta de autenticidad; se halla sumido en una sociedad en la que los elementos protocolarios obligan a guardar las formas constantemente. Su actitud tiende a romper con ese doble juego, y a poner de manifiesto que esas actitudes son hipócritas.

Se trata de un perfecto retrato psicológico del niño que pretende acabar con todos esos convencionalismos, remarcándose la idea de que el hombre es bueno por naturaleza y es el engranaje social el que acaba con su inocencia.

Pero, no vamos a seguir profundizando en el personaje central de Los Simpson, porque es el «héroe» el objeto de estudio por el momento, además de que el popular Burt no puede definirse como tal.

Uno de los modos con que el niño pone orden en su visión del mundo es separando todas las cosas por parejas de contrarios: el bueno y el malo, el feo y el guapo, el listo y el torpe..., práctica que progresivamente aprenderá a integrar en su vida. Esa ambivalencia que tiene lugar en la mente del niño, podría provocar una sensación de desconcierto sin el correcto ensamblaje. La dicotomía de los sentimientos puede suscitar dificultades dado que los niños no suelen diferenciar bien los estadios intermedios en grado e intensidad, las cosas son o todo o nada. Se es valiente o cobarde; habilidoso o torpe; se ama o se odia; se es feliz o desgraciado..., pero no admiten las posturas intermedias. Algunas de las series de dibujos animados reflejan perfectamente estos esquemas simplistas de la realidad.

Debido a la identificación que el niño tiene con el héroe, sufre y goza con él, participa de sus mismas pruebas y aventuras, triunfando porque la bondad siempre vence. El niño se hace partícipe de los pensamientos del héroe de tal modo que sus luchas imprimen en él, en cierto modo, la huella de la moralidad adoptando, aquellas normas aceptadas socialmente.

Los personajes de la mayoría de las series animadas no son ambivalentes, no son buenos y malos a la vez, como puede suceder en la realidad con nosotros mismos. La polarización es una constante en este tipo de historias y se corresponde con la mente del niño como venimos señalando.

Una persona es buena o mala pero nunca dos cosas a la vez; lo mismo sucede con el resto de los personajes donde se contraponen las cualidades estableciéndose un antagonismo, así mientras uno es guapo el otro es feo, mientras el uno es educado y correcto en su lenguaje el otro se caracteriza por todo lo contrario para evidenciar las diferencias...

La yuxtaposición entre los personajes no tiene la función de provocar una conducta adecuada, como tal vez pretendan aquel tipo de cuentos tradicionales donde aparece una moraleja, sino más bien, se pretende presentar y establecer diferencias y caracteres totalmente opuestos, contribuyendo a que el niño los discrimine, dado que en la realidad no tendrá oportunidad de contemplar modelos tan puros, porque no hemos de olvidar que al ser humano le envuelve todo un elenco de complejidades.

Parece que las ambigüedades no deben presentarse, desde el punto de vista de su adecuación para el aprendizaje, hasta que no se haya afianzado una personalidad relativamente firme en la base de identificaciones positivas.

Adoptando la estructuración mental que hace el niño de cada uno de los protagonistas, se puede decir que éstos se configuran de forma contrapuesta, unos encarnan la maldad más atroz y otros la bondad en grado sumo. Esencialmente poseen una única dimensión para facilitar la asimilación, formando un conjunto coherente y nada confuso, para evitar que se pierda la información presentada. Sólo después de haber llegado a la integración completa, expresada de modo simbólico por el éxito en el desempeño de su tarea, se transforma el héroe en dueño de su destino, representado en la mayoría de las historias por el hecho de ser rey, jefe...

Reflexionando a partir de todo lo anteriormente expuesto, tenemos que pensar si las aceptaciones o rechazos de algunos personajes, los niños las hacen en función de simpatías y antipatías suscitadas por éstos, o si por el contrario se trata más bien de la discriminación del bien y del mal que se establece en la mente del niño. Lo que sí está comprobado es que cuanto más simple y honrado es un personaje, más fácil resulta la identificación del niño con el héroe, no tanto por su bondad sino por el hecho de tratarse de un héroe; así, ante la pregunta «¿a quién quieres parecerse?», la contestación del niño es nombrar a su héroe favorito, por las cualidades de las que ha sido dotado en la serie de dibujos animados de la que se trate.

Unos héroes un tanto peculiares son los personajes de las series deportivas, donde el problema existencial que a menudo se plantea, por ejemplo en «Campeones», o en «La pandilla de Julia»..., es el enfrentamiento que se produce ante la incertidumbre de poder o no poder superar las dificultades que entraña la vida. Se presentan personajes sumidos en sentimientos desesperados de soledad y aislamiento, tal es el caso de las estrellas deportivas, las cuales se encuentran ante el riesgo de no vencer. La fuerza que sale de sí mismos está en relación con las expectativas que los demás tienen puestas en ellos. Lo mismo sucede en la serie de Los Simpson, cuando se remarca la problemática de Lisa, la hija adolescente, que se siente incomprendida por los adultos que no saben interpretar sus sentimientos y planteamientos idealistas de la vida.

Se ponen de relieve numerosos problemas de la vida cotidiana, que hacen hincapié, por ejemplo, en la necesidad de ser amado y en el temor a ser rechazado por los demás, como le sucede a Burt Simpson con los amigos de su pandilla, lo que le llevará a demostrar su valía para sentirse integrado en su ámbito realizando una osada travesura que le costará caro.

Lo que debemos destacar es que los dibujos animados, así como las historias que se suceden con mayor o menor coherencia interna, provocan una interpretación distinta según los intereses y las necesidades del momento en que determinado público lo vea, todo dependerá de sus marcos de referencia y de sus situaciones personales.

Algunas de las historias hacen clara referencia al discurso occidental tradicional de contenido religioso, ya que provocan asociaciones de significado universal; prueba de ello tenemos las menciones expresas que se hacen en Los Simpson, o en Las Tortugas Ninjas, aunque en éstas últimas las referencias van dirigidas hacia una filosofía orientalista como el sintoísmo.

El que una serie sea más importante que otra para un niño concreto y a una determinada edad, depende totalmente de su desarrollo psicológico y de los problemas más acuciantes de ese momento, tales como ganas de divertirse, evadirse buscando como vía de escape la identificación con el héroe siempre vencedor, etc.

En cualquier tipo de series animadas, el tratamiento de las distintas problemáticas se hace de modo directo, el simbolismo no tiene lugar dado que se abordan situaciones perfectamente verosímiles y reales. Además tienen un significado psicológico para los niños de todas las edades y de ambos sexos, sin tener en cuenta la edad y el sexo del héroe de la his-

toria, puesto que las niñas manifiestan, indistintamente, querer parecerse al héroe aunque éste sea de género masculino.

Un dato significativo y digno de analizar es la proporción entre heroínas y héroes representados en las distintas series animadas. El papel de la mujer o la niña queda bastante reducido y en cualquier caso se nos presentan modelos estereotipados que hoy por hoy no responden a la realidad social. Únicamente en la serie de «Juana y Sergio» aparece una chica caracterizada como deportista que destaca entre el resto de los roles asignados junto con la intrépida reportera Abril de «Las Tortugas Ninja». El resto de chicas son consideradas como animadoras de los chicos futbolistas en «Campeones», con acentos cursis, entrometidas y curiosas, o bien son amas de casa, como sucede en la familia de «Los Simpson». Otras veces parecen como *empollonas*, incomprendidas —como Lisa Simpson— con problemas de aceptación con los chicos de su edad.

Pero poco a poco se van rompiendo los esquemas que han prevalecido como dominantes en el que la mujer se resignaba a ocupar un puesto a la sombra del hombre, aparecen luchadoras, personajes líderes e inteligentes que no se doblegan por mentalidades caducas (caso de la Bella y la Bestia, donde aparece como una chica inquieta intelectualmente, que lee y es diferente a las mujeres de su época); otras eligen el compañero que compartirá su vida (como la princesa de Aladdin, que no se resignaba al destino o a los caprichos o intereses políticos, familiares... que pretendían obligarla a casarse con alguien al que ella no quería).

En el fondo de casi todas las historias subyace la existencia de una vida buena y gratificadora al alcance de cada uno, a pesar de las contrariedades; pero sólo si uno permanece al margen de las malas artes, sin las cuales no se logra la auténtica identidad, encontrará como aliadas a las fuerzas benévolas para vencer. También se remarca la idea de que aquéllos que no tienen valor y luchan por superar sus dificultades en la vida, permanecerán en una existencia monótona, en el mejor de los casos.

Los dibujos animados, a diferencia de los cuentos tradicionales, han perdido todo el saber trascendente y evocador que los caracterizaba, su tratamiento audiovisual limita sus funciones, y por ser otros los intereses que las han concebido —en ocasiones meramente comerciales—, se han convertido en una simple distracción superficial, que no en todas las ocasiones pretende dar una respuesta educativa a situaciones comunes. Parece que hoy los efectismos, historias espectaculares y los finales apoteósicos son las señas de identidad de las series con éxito.

Otro aspecto común a destacar en las series de animación es que se constituyen en un importante factor de socialización, ya que contribuyen a homogeneizar gustos y aficiones entre determinados sectores de la población infantil. Algunas de ellas son objeto de «to be continued» en los momentos y espacios de entretenimiento de los más pequeños, ya fuera del contexto televisivo.

Los héroes protagonistas y los acontecimientos que se suceden personifican e ilustran conflictos internos, pero sugieren siempre —aunque de modo sutil— la forma en que pueden resolverse dichos conflictos, y, asimismo, cuál podría ser el proceso a seguir en el desarrollo hacia un nivel superior.

Son ya numerosos los casos que han tendido a demostrar que los modelos sociales imperantes representados son tomados por los más jóvenes como referente de actuación, por lo que cabe objetarse: ¿todo lo que socialmente está bien visto (no es censurable, es legal...) —en estas representaciones animadas—, debe ser asumido como patrón de conducta?

Los finales de cada capítulo vienen a resaltar el valor del bien. Así hacen que los personajes-héroes se sientan satisfechos y contribuyan a llegar a la propia identidad personal, a

pesar de todas las ansiedades que hayan sufrido para alcanzar su objetivo. Suelen ser finales felices, en tanto que los buenos vencen a los malos, aunque, como se verá, no será una victoria plena, porque tendrán que volver a la carga en sus nuevas aventuras, con el aliciente y la seguridad de que el bien siempre triunfa ante el mal. Este sentimiento de seguridad responde a la idea de que hay que reafirmar que en toda lucha el bien es lo que prevalece, de tal modo que este mensaje sea asimilado por el niño. Otro aspecto a analizar tendría que ver con la coherencia de este postulado con la realidad que vive el niño, o si la desigualdad de oportunidades y las injusticias sociales contribuyen a verificar lo contrario.

El perfil del héroe que se prioriza en la mayoría de las series animadas de ficción es el del héroe vengador, no sólo se trata de imponer *el bien* y restablecer el *orden*, sino de medir las fuerzas del contrario y anularlo, se busca su destrucción a toda costa. No hay soluciones en donde el valor del diálogo y el consenso medien. Sólo hay posturas excluyentes.

Los niños se ven expuestos a modelos de adultos, no existe inocencia en las acciones del héroe, ya que éstos sólo buscan romper la primacía que pudiera presumirse en la banda de los malos. El despliegue armamentístico de uno y otro no tienen nada que reprocharse, el fin justifica el uso de cualquier medio, pero este tema será objeto de otro artículo.

En este sentido, encontramos numerosas denuncias y artículos que subrayan los aspectos violentos inherentes a los programas infantiles.

«“Luz, fuego, destrucción”. “Hacer un mundo mejor destruyendo a nuestros enemigos”. “Tenemos que destruir a esa maldita gentuza”. “Matar para nosotros es sólo un juego”. “Somos los mejores”. “Llegaremos a ser los más fuertes”. “Yo nunca pierdo la pelea”. Estas frases no pertenecen al credo de una secta demoníaca ni a un discurso nazi. Ni siquiera están extraídas de un largometraje para adultos. Han salido de varias series de dibujos animados destinados a niños (...).»⁶

Las normas que deben ser respetadas por todos, como inalienables, son vulneradas tanto por los héroes como por los antagonistas o antihéroes. Se desdibuja el contraste que define a ambos bandos, únicamente son reconocibles los personajes por el partido que se toma por ellos a lo largo de las historias que se narran, y por la finalidad intrínseca de sus acciones, en ningún caso por los medios empleados para la consecución de ésta.

Para Días⁷, los héroes y los villanos encarnan los valores característicos de la ideología dominante, el valor moral estriba en la vigencia o en la eficacia social de la norma.

La figura del héroe, admirable y dechado de virtudes, ha quedado denostado; en no pocas ocasiones nos encontramos con esta contrariedad del bien arduo, y se descubre que no hay una coincidencia plena entre lo bueno y lo provechoso.

Las virtudes propias de los héroes tales como la fuerza, el valor, la excelencia y el altruismo, se han visto troqueladas en rasgos que le califican de superficial y utilitario, como se ha visto reflejado en Hércules, personaje disneyano que sólo intenta obtener méritos y reconocimiento personal en pro de lograr entrar en el Olimpo de los dioses.

La moral del héroe actual se ha convertido en la pseudomoral del triunfador, de aspecto agresivo y combatiente.

El antagonista o antihéroe

Se trata de un personaje que contribuye a proporcionar tensión en la relación con el héroe, y, generalmente, ostenta el principal papel manifestado durante el momento del conflicto.

Estos personajes axiológicamente negativos pertenecen al mundo del *mal*, se oponen al héroe temporalmente ubicado en el mundo del mal. Pero, aún siendo «malos», pueden ser los motores que contribuyen a que el héroe adquiera cierta norma vista como necesaria, o bien conducen a un crecimiento o una adaptación social del héroe, y a su crecimiento y maduración.

En ocasiones, los antagonistas pueden ser buenos pero «antipáticos», esta asignación de atributos se halla en estrecha relación con el concepto piagetiano⁸ de que «los desequilibrios desempeñan una función desencantadora, ya que su fecundidad se mide por su posibilidad de ser superados». La consecuencia pedagógica de esta afirmación responde al reconocimiento del rol que posee el conflicto en la actividad cognoscitiva, y de su importancia como elemento motivador del aprendizaje social.

El auxiliar

Estos personajes sirven de apoyo al héroe durante el conflicto, y le ayudan a superar su desdicha (pérdida del honor, de su amor...). Axiológicamente se ubican siempre en el mundo del bien. Su esfera de acción, su rol y su relación con los demás personajes son sumamente limitados. Suelen ser elementos fugaces que no intervienen nada más que en el momento preciso, y tal como aparecen se vuelven a marchar.

Interactúan con un único personaje, que suele ser el héroe, y contribuyen a auxiliarle, de ahí su nombre. No suele haber sugerencia de permanencia, le muestran el camino, le libran de un enemigo, le dan cobijo en su casa, le facilitan un arma...

Una vez realizada su misión, se supone que se separarán para siempre de los que han ayudado. Sin embargo, no se trata de una separación angustiada, si no derivada del crecimiento del héroe.

Podemos encontrar una amplia tipología de personajes auxiliares: el auxiliar activo, colaborador, motivador de las futuras acciones de los protagonistas. El auxiliar lingüístico, personaje que *dice* algo para ayudar al héroe a superar su desdicha. Su rol es el de aportar al protagonista cierta información o consejo, posiblemente con el fin de desviarle del camino equivocado o de mostrarle el camino recto. Y suelen ser encontrados por casualidad.

En ninguna de las series animadas analizadas aparece un auxiliar de género femenino, la gran mayoría son guerreros dotados de fuerzas sobrenaturales cuyo lenguaje es la violencia, y con esas armas apoyan al héroe (Bola de Dragón, Tortugas Ninjas...).

En otras ocasiones el auxiliar se convierte en un consejero, amigo del protagonista central de la serie, que con sus palabras afectuosas ayudan a interiorizar una serie de mensajes que harán que los propios héroes o heroínas sopesen, para posteriormente conducirlos a la acción o a adoptar una determinada postura en su vida. Pueden contribuir a enderezar determinadas actitudes desviadas de los héroes cuando se encuentran abocados a la desesperanza y al desánimo al ver con lentes de aumento las dificultades que en un momento dado tienen que superar.

En definitiva, estos personajes auxiliares pueden ser los factores determinantes de la toma de decisiones importantes que condicionarán el resto de la historia o modificarán el itinerario de las relaciones sentimentales de los protagonistas. Su papel es similar al que representan éstos mismos personajes en los cuentos tradicionales, pues no debemos olvidar que se trata de una adaptación, a veces malograda, de la estructura y personajes de los cuentos al formato audiovisual.

El enunciador

Como su propio nombre indica es el personaje, o en su caso voz en «off», que enuncia las normas de comportamiento a seguir, es el que a modo de hilo de conductor va introduciendo a los distintos personajes, e indicando qué pretende cada uno.

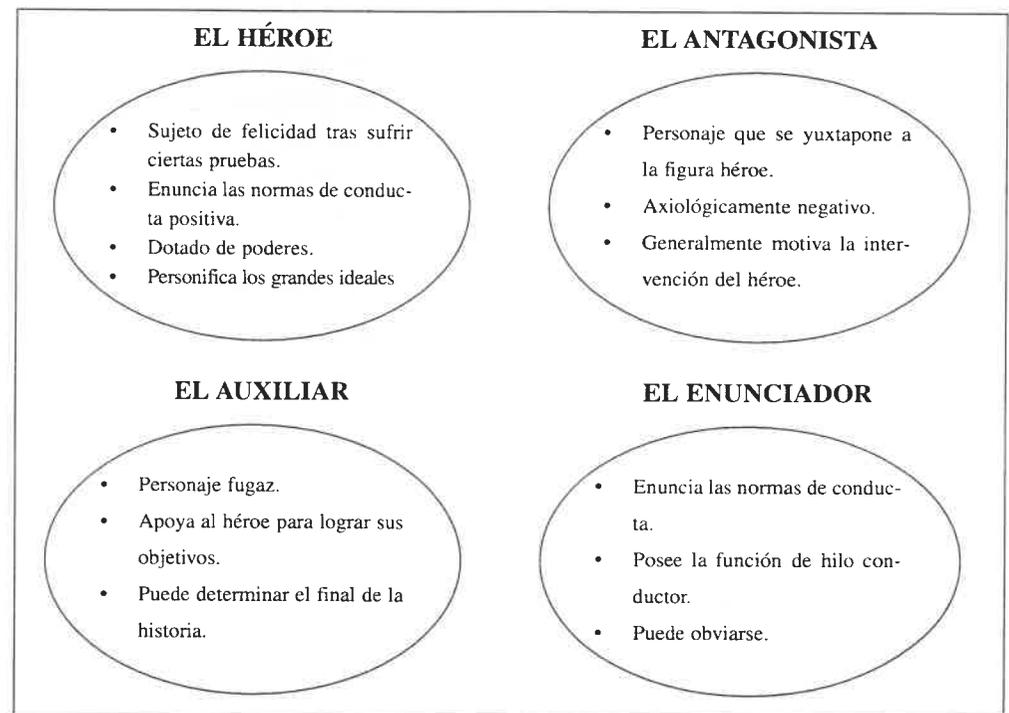
Al principio los dibujos animados adoptaron la estructura de los cuentos como ya se ha indicado, y mantenían la figura del narrador, éste era el encargado de presentar a los personajes que integraban cada historia; pero progresivamente el formato audiovisual ha ido obviando este papel que, si bien en una narración escrita puede ser vital, aquí son los primeros planos los que con su elocuencia ostentan ese papel de presentadores.

Sin embargo, todavía hay series animadas con carácter pedagógico que requieren de una voz en «off», sirve de elemento conductor, que va exponiendo aspectos —que aunque sean obvios—, su presencia contribuye a reforzar algunos mensajes (Érase una vez el hombre..., Érase una vez la vida..., Los inventores), o en otras ocasiones permiten tomar conciencia, racionalizar pausadamente lo que acontece a los protagonistas de la historia, con el fin de implicar más al espectador (cualquiera de las producciones Disney).

Generalmente el enunciador va enjuiciando la norma de conducta de personajes relevantes dentro de la narración audiovisual, un ejemplo lo podemos tener en el inolvidable Pepito Grillo, de Pinocho, que a modo de conciencia va guiando al personaje principal.

Este personaje, axiológicamente, se ubica siempre en el mundo del bien, su presencia es esporádica y sus intervenciones están muy medidas.

Una excesiva presentación de las normas de conducta a seguir puede resultar poco estética y cargada con elementos demasiado didactistas que podrían reducir la posibilidad de



identificación emocional con el protagonista, tal como sucede en la realidad, puesto que un niño se identifica con alguien de su edad o un poco mayor, pero con el que comparte intereses, gustos y aficiones, en ningún caso quisiera identificarse con su padre, con el que las únicas relaciones que median, en la mayoría de los casos, son las prohibiciones y censuras por sus comportamientos desajustados.

Tras este análisis de los personajes más significativos, que, a modo de constante, aparecen en las series de dibujos animados, sólo cabe invitar a la reflexión tanto a educadores y padres como a los responsables de los contenidos de las programaciones infantiles que se emiten a través de cualquiera de las cadenas de televisión, para que sopesen los mensajes explícitos o implícitos que de modo consciente e inconsciente se destilan a través de esos atractivos diseños de animación, y apuesten por una educación crítica frente a lo que de modo indiscriminado reciben estos futuros ciudadanos, hoy considerados como «locos bajitos».

BIBLIOGRAFÍA

- BARRENA, P. (1991): «Pequeño gran luchador». *El Independiente*, Madrid, 31 de octubre de 1991, p. 39.
- DIAS PACHECO, E. (1985): *O pica-pau: herói ou vilao? Representação social da criança e reprodução da ideologia dominante*. Sao Paulo. Edições Loyola.
- DOMÍNGUEZ COLAVITA, F. (1990): *Teoría del cuento*. Buenos Aires. Ed. Plus Ultra.
- ESPINOSA, A. (1993): «¡Acosados! Una media de 90 acciones violentas al día, menú televisivo de los niños españoles». *El País*, Madrid, 28 de marzo de 1993, pp. 1-3.
- FRENCH, J. y PENA, S. (1991): «Children's Hero Play of the 20th Century: Changes Resulting from television's influence». *Journal Child-Study-Journal*; vol. 21, nº 2, pp. 79-95.
- LARSON, M.S. (1991): «Family Communication Models on Television: "The Simpsons" and "The Cosby Show"». Paper presented at *The Annual Meeting of Speech Communication Association* (77th, Atlanta, GA, October 31-November 3, 1991).
- PIAGET, J. (1984): *La equilibración de las estructuras cognitivas*. Madrid. Siglo XXI.
- PROPP, V. (1992): *Morfología del cuento*. Madrid. Fundamentos.

NOTAS

- 1 PROPP, V. (1992): *Morfología del cuento*. Madrid. Fundamentos.
- 2 DOMÍNGUEZ COLAVITA, F. (1990): *Teoría del cuento*. Buenos Aires. Ed. Plus Ultra.
- 3 LARSON, M.S. (1991): «Family Communication Models on Television: "The Simpsons" and "The Cosby Show"». Paper presented at *The Annual Meeting of Speech Communication Association* (77th, Atlanta, GA, October 31-November 3, 1991).

- 4 BARRENA, P. (1991): «Pequeño gran luchador». *El Independiente*, Madrid, 31 de octubre 1991, p. 39.
- 5 FRENCH, J. y PENA, S. (1991): «Children's Hero Play of the 20th Century: Changes Resulting from television's influence». *Journal Child-Study-Journal*; vol. 21, nº 2, pp. 79-95.
- 6 ESPINOSA, A. (1993): «¡Acosados! Una media de 90 acciones violentas al día, menú televisivo de los niños españoles». *El País*, Madrid, 28 de marzo de 1993, pp. 1-3.
- 7 DIAS PACHECO, E. (1985): *O pica-pau: herói ou vilao? Representação social da criança e reprodução da ideologia dominante*. Sao Paulo. Edições Loyola.
- 8 PIAGET, J. (1984): *La equilibración de las estructuras cognitivas*. Madrid. Siglo XXI.

